

授業科目名	CG 概論 I		科目コード	105013	
開講クラス	情報システム科	コース	動画・映像クリエイターコース	学 年	1 年
担当教員	吉松 大志・黒澤 伸也・谷山 珠之		実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ 無)		
	実務経験内容 ・現在、株式会社モーゲンテック代表取締役として、複数の会社に向けて CG ソフトを用いた 3D アバター制作や Unity による vtuber ライブ映像制作を行っている。企業に向けた制作経験を活かし、即戦力となる人材を育成する。(吉松) ・IT 企業に 3 年間勤務し、主に大手キャリアが提供するネットワーク監視チームに所属しつつ、人材育成研修も実施。また業務改善ツール開発も行った。その経験を活かし、実務でどう活用されるか踏まえ講義を行う。(黒澤)				
開講時期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他		授業コマ数	60 時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2 単位	
使 用 テキスト 1	書 名	入門 CG デザイン-CG デザインの基礎-[改訂新版]			
	著 者	入門 CG デザイン編集委員会			
	出版社	公益財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS 協会)			
使 用 テキスト 2	書 名	CG クリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集[改訂第二版]			
	著 者	CG-ARTS 協会			
	出版社	公益財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS 協会)			
参考図書					
授業形態	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<授業の目的・目標> CG・映像クリエイターとしての必要な知識を座学や練習問題を通して理解し、実際の制作で活かすことができる。 6 月、11 月に行う CG クリエイター検定ベーシック合格レベルの知識習得、及び合格を最終目標とする。					
<授業の概要・授業方針> CG (2D、3D) や映像、アニメーション、著作権などについて理解を深め、CG クリエイター検定の受験を想定した授業を展開していきます。 また CG 分野の内容は吉松、映像分野の内容は谷山、PC 関係の内容は黒澤が担当します。					
<成績基準・評価基準> 優：100～81 点 良：80 点～61 点 可：60～ ※出席率が 80% を満たしていない場合や課題未提出の場合は、評価を不可とします。					
<使用問題集・注意事項> CG クリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集 [改訂第二版] その他資料は毎回授業にて配布 履修上の注意点として CG クリエイター検定を必ず受験してもらいます。					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他>					

授業科目名		CG 概論 I
回	授 業 内 容	備 考
1	CG の歴史、産業応用、映像制作のワークフロー等	吉松
2	デッサン、遠近法の種類	谷山
3	色(三原色、三属性について)	//
4	動き(アニメーション)における物理法則や表現方法	//
5	//	//
6	文字(タイポグラフィ)	//
7	デジタル画像の基礎(解像度、階調、ラスタ形式、ベクタ形式など)	黒澤
8	//	//
9	写真撮影(構図、露出、焦点距離、被写界深度、ホワイトバランスなど)	谷山
10	//	//
11	写真のレタッチ(ヒストグラム、画像補正、トーンカーブ、合成、フィルタなど)	//
12	//	//
13	モデリング(座標系、構成要素、移動や回転、表示方法、手法など)	吉松
14	//	//
15	//	//
16	マテリアル(設定の基本パラメータ、質感表現)	//
17	//	//
18	//	//
19	アニメーション(演出意図に応じた手法について)	吉松
20	//	//
21	//	//
22	カメラワーク(フレーミング、カメラアングルなど)	谷山
23	//	//
24	//	//
25	ライティング(ライトの種類、強さと色、影)	吉松
26	//	//
27	//	//
28	レンダリングの手順、表現について	//
29	//	//
30	//	//

回	授 業 内 容	備 考
31	合成(コンポジット)の基礎について、モンタージュ理論	谷山
32	//	//
33	//	//
34	ハードウェアとソフトウェア、作品出力時の注意点、ネットワーク上のサービスなど	黒澤
35	//	//
36	//	//
37	デジタルの基礎、デジタルデータについて	//
38	静止画、動画、音声などのファイル形式について	//
39	//	//
40	知的財産権(著作権、その他)	谷山
41	//	//
42	//	//
43	総合確認	吉松・谷山・黒澤
44	//	//
45	//	//
46	専攻毎での映像演習/CG 演習	吉松・谷山
47	//	//
48	//	//
49	//	//
50	//	//
51	//	//
52	模擬問題 1	吉松・谷山・黒澤
53	解説	//
54	//	//
55	模擬問題 2	//
56	解説	//
57	//	//
58	模擬問題 3	//
59	解説	//
60	//	//